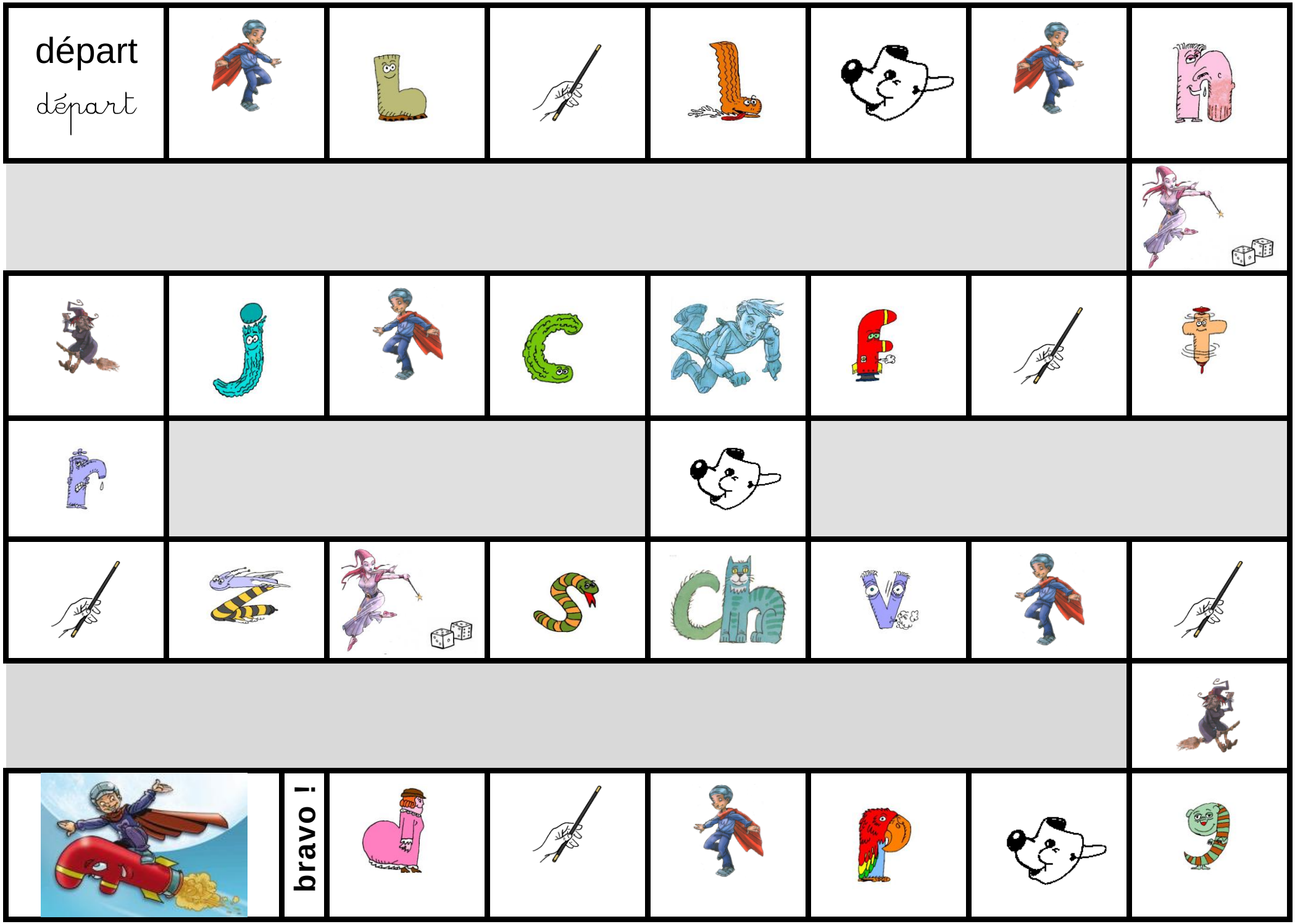
départ
départ
bravo !

Règle du jeu :

Matériel :

- 1 dé alpha avec les voyelles : é, e, a, i, o, u (je scotche sur un dé normal des alphas que j'utilise en dictée de syllabes)
- 1 dé avec les 6 constellations de 1 à 6
- des cartes mots à lire en alphas (niveau 1) en script (niveau 2) en cursive (niveau 3)
- des cartes alphas avec tous les alphas connus (prendre celle du jeu du mistigri)
- des cartes lettres en script (niveau 1) et en cursive (niveaux 2 et 3) (prendre celle du jeu du mistigri)
- des pions

Déroulement :

Le but du jeu est de rejoindre la fusée et Petit Malin pour se rendre sur la planète des alphas le plus rapidement possible.
On lance les deux dés à chaque fois (sauf si on tombe sur la case fée et la case Petit Malin, on garde son alpha voyelle et on ne rejoue que le dé constellation)

Case alphas consonnes : tu dois dire la syllabe formée par l'alpha consonne qui attrape l'alpha voyelle donné par le dé. (si échec, retour à la case de laquelle tu viens), au niveau 2 on peut demander de trouver un mot qui contient cette syllabe.

Case fée : tu rejoues en relançant uniquement le dé constellation pour poursuivre le jeu.

Case Furiosa : La sorcière te jette un sort et tu restes bloqué durant un tour. Tu ne joueras pas au prochain tour.

Case Cosmopolux : au tour suivant, tu prendras le « tunnel » qui est un raccourci.

Case Petit Malin : tu prends une carte mot et tu essayes de la lire. Si tu réussis tu relances le dé constellation pour poursuivre le jeu.
Case baguette magique : tu tires une carte alphas et tu inventes une formule magique pour sauver cet alpha. (si échec, retour à la case de laquelle tu viens)

Case masque : tu tires une carte lettres (alphas métamorphosés) et tu dois dire quel est l'alpha correspondant, ainsi que son chant. (si échec, retour à la case de laquelle tu viens)